



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
HALAMAN MOTTO	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SINGKATAN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB 2 LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori.....	15
2.2.1 <i>Multimedia Life Development Cycle</i>	15
2.2.2 Notion.....	18
2.2.3 <i>Platformer Game</i>	19
2.2.4 2D	20
2.2.5 Animasi	20
2.2.6 Melon Editor	20



2.2.7	<i>Blockly Programming</i>	21
2.2.8	Adobe Photoshop	22
2.2.9	Javascript	22
2.2.10	Photopea	22
2.2.11	<i>Compatibility Testing</i>	23
2.2.12	<i>User Acceptance Test</i>	23
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN		25
3.1	Bahan.....	25
3.2	Peralatan	27
3.2.1	Perangkat Keras	27
3.2.2	Perangkat Lunak	27
3.3	Tahapan Proyek Akhir.....	28
3.3.1	Tahap Konsep dan Desain	29
3.3.2	Tahap Pengembangan	30
3.3.3	Tahap Akhir	31
3.3.4	Mendistribusikan <i>Game</i> untuk <i>Compatibility Testing</i> dan UAT .	32
3.4	Perancangan dan Analisis.....	33
3.4.1	Analisis Kebutuhan	33
3.4.2	Perancangan <i>Game</i>	36
3.4.3	Perancangan Pengujian.....	40
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		45
4.1	Hasil Aset Buatan <i>Game Artist</i> PT. Melon Gaming.....	45
4.2	Perakitan <i>Level Design</i>	47
4.3	Hasil Aset UI Navigasi Buatan <i>Game Artist</i> PT. Melon Gaming	50
4.4	Analisis <i>Tools</i> Melon Editor	52
4.4.1	Pembahasan tentang Fitur Partikel untuk Membuat Aset Partikel Api	52
4.4.2	Pembahasan tentang Fitur <i>Water Object</i> untuk Membuat Aset	53
4.5	Implementasi <i>Blockly Programming</i>	54
4.5.1	Implementasi <i>Blockly Programming Character</i>	55
4.5.2	Implementasi <i>Blockly Programming</i> Bayangan Karakter	60
4.5.3	Implementasi <i>Blockly Programming Enemy</i> Raksasa.....	62
4.5.4	Implementasi <i>Blockly Programming</i> dan <i>Javascript Code Enemy</i> Hantu	63
4.5.5	Implementasi <i>Blockly Programming</i> Batang Kayu.....	66
4.5.6	Implementasi <i>Blockly Programming</i> Korek Api	68



4.5.7	Implementasi <i>Blockly Programming</i> Partikel Api	69
4.5.8	Implementasi <i>Blockly Programming</i> <i>Spawner</i>	72
4.5.9	Penambahan Musik untuk <i>Main Menu</i> dan <i>Game Level</i>	73
4.5.10	Implementasi <i>Blockly Programming</i> Tombol <i>Start</i>	75
4.5.11	Implementasi <i>Blockly Programming</i> Tombol <i>Home</i>	76
4.5.12	Implementasi <i>Blockly Programming</i> Tombol <i>Turn On</i> dan <i>Turn Off</i> Musik	77
4.5.13	Implementasi <i>Blockly Programming</i> Tombol <i>Turn On</i> dan <i>Turn Off Sound Effect</i>	79
4.5.14	Implementasi <i>Blockly Programming</i> Tombol <i>Option</i>	80
4.5.15	Implementasi <i>Blockly Programming</i> Tombol <i>Resume</i>	81
4.5.16	Implementasi <i>Blockly Programming</i> Tombol <i>Restart</i>	82
4.5.17	Implementasi <i>Blockly Programming</i> Tombol <i>Quit</i>	84
4.5.18	Implementasi <i>Blockly Programming</i> Tombol <i>Pause</i>	85
4.5.19	Implementasi <i>Blockly Programming</i> Tombol 'F'	87
4.6	Pengujian	87
4.6.1	Pengujian Fungsional (<i>black box testing</i>)	88
4.6.2	<i>Compatibility Testing</i>	91
4.6.3	<i>User Acceptance Test</i>	95
BAB 5 PENUTUP		99
5.1	Kesimpulan.....	99
5.2	Saran	99
DAFTAR PUSTAKA		101
LAMPIRAN B		104
5.3	Dokumentasi.....	104